

Lecture

- Apprendre à écouter une histoire
- Reconnaît son étiquette prénom
- Discrimine des images identiques
- Manipule l'objet livre correctement

Arts plastiques

- découverte des couleurs
- Création autour du loup coloré

Motricité globale

- apprendre à écouter, se déplacer dans un espace en tenant compte des autres,
- Se ranger
- accepter le contact à l'autre.

Temps

- distinguer matin/ après midi
- Découvrir la comptine des jours

Découverte du monde

- Distinction fille/ garçon
- Les différentes parties du corps humain: les nommer, les situer, les représenter

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 3
- Notion peu/ beaucoup
- Dénombrement, création, comparaison jusqu'à 2.

PERIODE 1: le loup qui voulait changer de couleur
PS

Graphisme

- Tracer des lignes continues, horizontales, verticales
- Maîtriser son geste pour rester dans un espace donné.
- Tracer des points

Motricité fine

- Enfilage
- Utilisation des gommettes
- Tenir son outil scripteur

Musique

- Mémoriser des comptines simples et ritualisées.
- Apprendre à écouter la musique tout en se déplaçant.

Logique

- Effectuer un tri en comparant deux éléments.
- Premier repérage des couleurs primaires

Lecture

- discrimine des lettres et les ordonne pour reformer un mot avec modèle attendant
- Comprend le sens de lecture en s'aidant de l'initiale d'un mot
- Se familiarise avec le voca du livre
- Ecoute une histoire, répond aux questions sait en reparler plus tard

Arts plastiques

- Travail sur les couleurs primaires
- Arts plastiques de noel

Motricité globale

- apprendre a faire la ronde
- Accepter les règles collectives d'un jeu

Temps

- Connaitre la comptine des jours
- Notion avant/ après

Découverte du monde

- Découverte du loup: sa morphologie, ses habitudes de vie (création affiche CI)
- L'eau

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 5
- Notion plus/ moins
- Dénombrement, création, comparaison jusqu'à 3
- Ecriture du 1
- .

PERIODE 2: le petit chaperon rouge

PS

Graphisme

- Le rond
- Les lignes brisées
- Le quadrillage

Motricité fine

- Coller proprement seul
- Coloriage
- Découpage découverte

Musique

- Promenons nous dans les bois
- Le pouce et le loup.
- Le grand mechant loup.

Logique

- Découverte de la notion d'algorithme.
- La forme géométrique ronde

Lecture

- Reformule une histoire
- Fait la différence lettre/ mot
- Discrimine des mots
- Développe sa discrimination visuelle (ressemblance/ différence)
- Respecte le sens de lecture
- Repere le titre d'un livre

Arts plastiques

- Travail autour de la matiere
- Création d'une maison des trois petits cochons

Motricité globale

- debut du cycle danse: apprendre à écouter la musique, découvrir comment danser avec son corps
- Cycle lutte: accepter le contact avec l'autre.

Temps

- Connait la comptine et sait quels jours on vient à l'école
- Ordonne 4 images dans l'ordre chronologique

Découverte du monde

- Le vent
- L'eau
- les animaux de la ferme

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 6
- Dénombrer, comparer, créer des collections jusqu'à 3
- Dénombrer et créer une collection de 4
- Ecriture du 2

PERIODE 3: les trois petits cochons

PS

Graphisme

- Les boucles
- Ecriture de son prénom avec modele

Motricité fine

- Tiens correctement ses ciseaux
- Découpe seul
- Colle proprement

Musique

- J'ai vu trois petits cochons
- Qui a peur du loup (remi).

Logique

- Decouvrir la notion d'intrus.
- Formes géométriques: le triangle et le carré
- Poursuis un algorithme

Lecture

- Raconte une histoire en respectant l'ordre chronologique
- Reconnait son étiquette prénom et celui de quelques camarades
- Reforme des phrases avec modele atenant
- Reforme des mots avec modela non atenant
- Comprend ce qu'est un auteur, repere son nom sur la couverture

Arts plastiques

- Creation au vu du spectacle de fin d'année: découverte de nouvelle technique plastique

Motricité globale

- inventer un spectacle dansé
- Cycle jeu collectif.

Temps

- Reconnait les jours de la semaine
- Découverte du calendrier sous forme de tableau
- Comprend la notion de mois

Découverte du monde

- Les dangers domestiques
- Apprendre à porter secours
- Les animaux de la foret

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 8
- Ecriture des chiffres jusqu'à 3
- Dénombrement, création, comparaison jusqu'à 4.
- Découverte du 5

PERIODE 4: le loup et les 7 chevreaux

PS

Graphisme

- Les ponts, les vagues
- Ecriture de son prénom

Motricité fine

- Colorie sans dépasser
- Découpe en suivant une ligne

Musique

- Mon gros loup petit loup (h des)

Logique

- Identifie nomme, classe, compare les formes géométriques.
- Découvrir le critere de taille (petit grand)

Lecture

- Perçoit les différences entre les diverses version d'une même histoire
- Connait quelques textes du patrimoine et les identifie par leur personnage principal
- Affine sa discrimination visuelle

Arts plastiques

- Creation autour de la fete des meres et peres
- Création d'un loup collectif géant pour decor

Motricité globale

- répétition du spectacle
- Cycle athlétisme .

Espace / Temps

- Reconnait et ordonne les jours de la semaine
- Sait mettre la date complete seul (jour quantieme mois) en utilisant les supports visuels à sa disposition

Découverte du monde

- L'alimentation et hygiène de vie
- La forêt d'un point de vue végétal (l'arbre aux quatre saison, les fruits du printemps)

PERIODE 5: c'est moi le plus fort
PS

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 10
- Ecriture des chiffres jusqu'à 4
- Dénombrement, création, comparaison jusqu'à 5.

Graphisme

- Les boucles
- Les cannes
- Ecriture de son prenom et de quelques mots simples

Motricité fine

- Decoupe seul ses étiquettes
- Colle proprement

Musique

- Mémoriser des comptines simples et ritualisées.
- Apprendre à écouter la musique tout en se déplaçant.

Logique

- Créer et poursuis un algorithme simple
- Ordonne du plus petit au plus grand (3 à 4 images).

Lecture

- Apprendre à écouter une histoire
- Reconnaît son étiquette prénom avec support photo
- Discrimine deux images différentes

Arts plastiques

- découverte des règles liés à l'utilisation de la peinture
- Création autour du loup coloré

Motricité globale

- se déplacer dans un espace en tenant compte des autres,
- Se ranger
- accepter le contact à l'autre.

Temps

- Comprendre le changement et la succession des jours

Découverte du monde

- Distinction fille/ garçon
- Les différentes parties du corps humain: les nommer

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 2
- Notion un/ plusieurs

PERIODE 1: le loup qui voulait changer de couleur
TPS

Graphisme

- Tracer des points
- faire des traces dans une surface donnée

Motricité fine

- Enfilage
- Utilisation des gommettes
- Tenir son outil scripteur

Musique

- Mémoriser des comptines simples et ritualisées.
- Apprendre à écouter la musique tout en se déplaçant.

Logique

- Effectuer un tri en comparant deux éléments.
- Premier repérage des couleurs primaires : jaune et bleu

Lecture

- Écoute une histoire et verbalise ses personnages et son thème
- Reconnaît son étiquette prénom
- Discrimine des lettres et les ordonne pour reformer un mot
- Comprend la notion d'initiale d'un mot

Arts plastiques

- découverte des couleurs
- Création autour du loup coloré

Motricité globale

- apprendre à écouter, se déplacer dans un espace en tenant compte des autres,
- Se ranger
- accepter le contact à l'autre.

Temps

- distinguer matin/ après midi
- Connaitre la comptine des jours de la semaine
- Commencer à repérer les moments rituels de la journée (la récré, la motricité, les ateliers...

Découverte du monde

- Distinction fille/ garçon
- Les différentes parties du corps humain: les nommer, les situer, les représenter
- comprendre les bases de l'hygiène

Numération

- la comptine numérique orale jusqu'à 7
- Dénombrement, création, comparaison jusqu'à 4.
- Savoir comparer des collections en utilisant les termes plus, moins autant

PERIODE 1: le loup qui voulait changer de couleur
MS

Graphisme

- Ecriture de son prénom en majuscule
- Révision des mouvements graphiques autour de lignes: verticales, horizontales, brisées, obliques...

Motricité fine

- Faire des boules et des colombins en PAM (création d'un loup)
- coloriage sans dépasser

Musique

- Mémoriser des comptines .
- Apprendre à écouter la musique tout en se déplaçant.

Logique

- Effectuer un tri en comparant plusieurs éléments.
- Reconnaît nomme les couleurs primaires, commence à savoir lire leur nom